
PlayStation
Wizard's Harmony™

Wizards Harmony™

このたびは、アークシステムワークスの "PlayStation" 用ゲームソフト「Wizard's Harmony」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しいご使用方法でご愛用ください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

マウス 対応

SLPS 00194

CONTENTS



ストーリー紹介

ここは科学よりも剣と魔法が栄えている世界…。

この世界では冒険者や英雄にあこがれる若者たちが、勇者や冒険者などのまねごとをする為に、各地で事故やケガ人が続出していました。このままでは被害が広がるばかりなので、近辺の王様達が被害を未然に防ぐために『Skill＆Wisdom』という冒険に必要な技能や知識を教える学園を協同で設立しました。

この『Skill＆Wisdom』の中には、『アカデミー』というクラブ活動を行うサークルがいくつも存在しています。その数あるアカデミーの中でも、去年までデイル・マースがアカデミーマスターをしていた『ウィザーズアカデミー』というサークルがひときわ目立っていました。しかし、デイルが学園内にとどまらず、学外でも毎日のごとくやりたい放題に暴れていたため、それにあきれたサークルのメンバーがひとりずつ辞めていきました。そのため、現在ではメンバーがルーファス・クローウン（このゲームの主人公で、あなた自身でもあります）ひとりのみという状態になってしまいました。去年はデイルがいたためにアカデミーを廃部にできなかった生徒会は、今年こそは『ウィザーズアカデミー』を廃部にしてしまおうと、今年のアカデミーマ







ストーリー

スターであるルーファスに、次の条件を提示してきました。

その条件とは、

○新学期が始まってから１週間以内に、アカデミーのメンバーを５人以上にすること

○１年に３回ある魔道技術検定にアカデミー全員の合計レベルが、ある一定以上の基準をクリアすること

の2点です。もしそれができないときはすぐにでも生徒会長がやってきて、『Skill＆Wisdom』の創立時代から続いている『ウィザーズアカデミー』を廃部にしてしまうでしょう。そうなるとルーファスは、学園を無事に卒業できたとしても、デイル・マースを筆頭に代々のアカデミーマスターから、様々な嫌がらせを受けることは目に見えています。そんなことがないようにあなたはこれから１年間の学園生活をエンジョイする以上に、アカデミーの存続をかけてアカデミーマスターとして、がんばらなくてはいけません。

さぁ、あなたは無事にアカデミーを存続させることができるでしょうか…？。



L1・R1ボタン：スケジューラーとマップ画面時のカーソルをアイコン上で順に移動させます。
L2ボタン　："オールチョイスコマンド" アイコンにカーソルが移動します。
R2ボタン　："実行コマンド" アイコンにカーソルが移動します。
スタートボタン：ゲームがスタートします。
セレクトボタン：キャラクターがセリフをしゃべるかどうかの切り替えを行います。
△ボタン　：使用しません。
○ボタン　：決定ボタンです。また、スケジュール画面時の際にこのボタンを押しっぱなしにして方向キーを動かすことで、アイコンセットの範囲指定をすることができます。
□ボタン　：スケジューラー画面時のスケジュール表上で、セットしてあるアイコンを "アイコン群" からではなく、その場で選択することができます。
スケジュール表以外でボタンを押すと、アイコンを何も選ばない状態になります。
この状態で範囲指定をしたスケジュール表は、何もアイコンがセットされない状態になります。
×ボタン　：キャンセルボタンです。また、スケジュール画面時で指定した範囲内にアイコンをランダムにセットすることができます。

マウス操作　：左ボタンが「決定」で、右ボタンが「キャンセル」になっています。なお、オプション画面の数値の変更は、数値の左右にある青い矢印を押して決定します。

ゲームの始め方

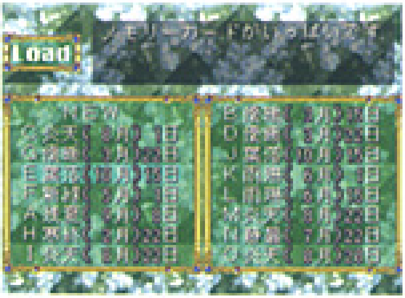


プレイステーションの本体に「Wizard's Harmony」のディスクをセットして、電源スイッチを入れると、オープニングが始まります。

オープニング中にスタートボタンもしくは「決定」ボタンを押すか、オープニングが終わるとタイトル画面が表示されます。

タイトル画面からスタートボタンを押すと、ロード画面に切り替わります。





「NEW」を選択すると新しくゲームがスタートします。前回セーブしたところからプレイしたい場合には、カーソルでファイルを選択して「決定」ボタンを押してください。

ゲームの目的

このゲームは、1年間のアカデミー活動を通して、ルーファス（主人公）を含めた6人の仲間が共に魔法や教養を学びつつ、学園内外に発生する事件を解決していきます。そしてアカデミーのメンバー全員が、年に3回行われる魔道技術検定をパスして、無事に『ウィザーズアカデミー』を来年度も存続させることが目的です。なお、1年間の学園生活を無事に過ごせた場合には、いちばん相性の良いキャラクターとルーファスが付き合ったり、一緒に冒険に出かけたりします。また、その他のメンバーもそれぞれ、エンディングが用意されています。

ゲームの進め方

この『ウィザーズアカデミー』は、右ページの図のようにゲームが進行していきます。

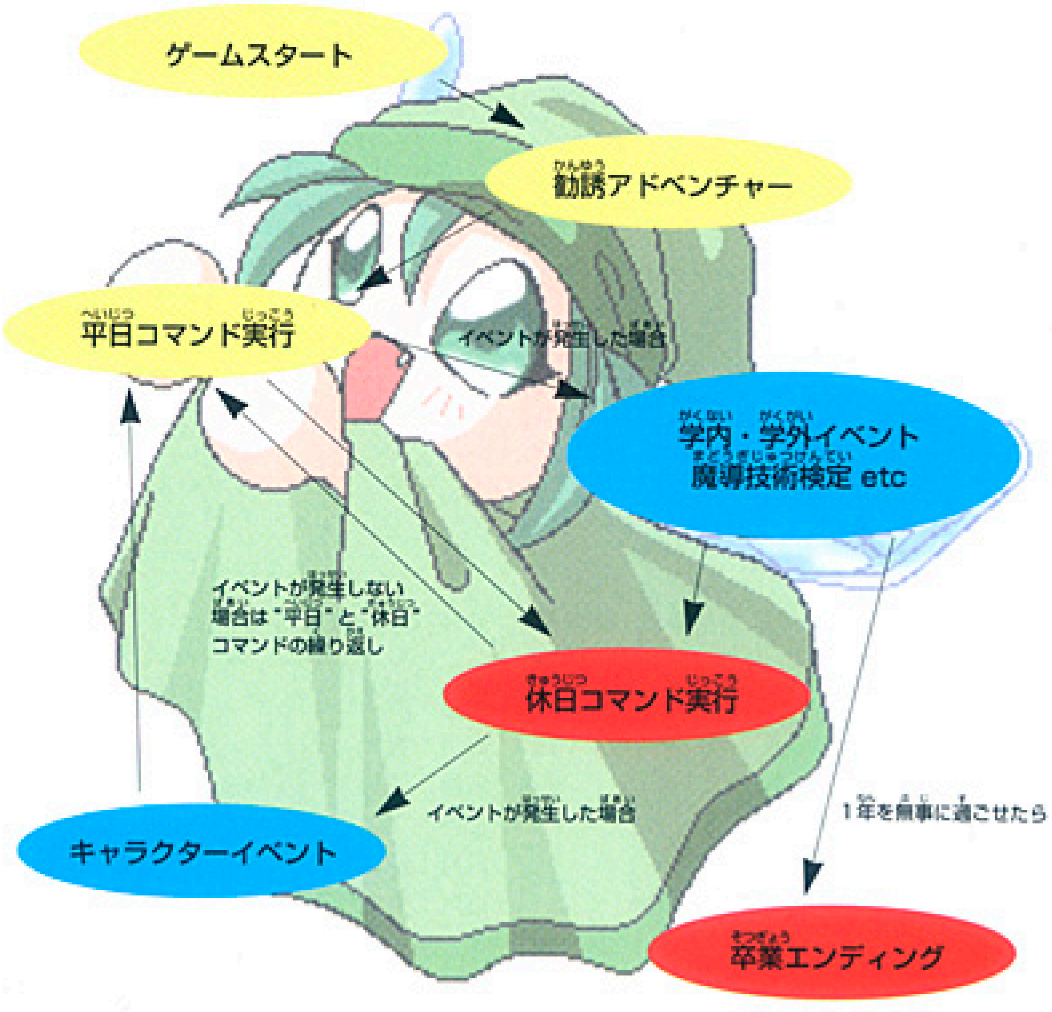


まずは1年間、アカデミーで一緒に魔法の勉強をするメンバーを5人、勧誘しなくてはなりません。

勧誘は1日に午前と午後の2回行うことができ、勧誘できる場所は学園内の7カ所です。

勧誘方法はまず、学園内マップで勧誘しに行く場所を決定します。しかし、時間と場所によっては、まったく誰もいない場合があります。運良くキャラクターに出会えたとしても、あなたの勧誘次第では、うまく入部させられないかも知れません。しかし、もう一度会うことができれば、チャンスはまだあります。

ゲームの流れ


ゲームスタート
勧誘アドベンチャー
平日コマンド実行
イベントが発生した場合
学内・学外イベント
魔導技術検定 etc
イベントが発生しない
場合は"平日"と"休日"
コマンドの繰り返し
休日コマンド実行
イベントが発生した場合
キャラクターイベント
1年を無事に過ごせたら
卒業エンディング

年間スケジュール

月	行事
4月～5月	部員勧誘期間
7月	魔道技術検定
8月～9月	夏期合宿　夏休み　夏祭り
11月～12月	魔道技術検定
12月～1月	冬期合宿
1月～2月	冬祭り　冬休み
3月～3月末	魔道技術検定　卒業パーティー

この世界では月日を以下のような呼び名で呼んでいます。

1月：清誓	7月：静暑
2月：寒終	8月：炎天
3月：優暖	9月：残夏
4月：暁眠	10月：葉落
5月：新緑	11月：霜森
6月：雨琳	12月：深白



イベント紹介

魔道技術検定やメンバーの誕生日などの日付によって発生するイベントのほかに、スケジュール実行中に突然発生するイベントや日曜日にルーファスが街に出かけたときに、キャラクターと出会うことで発生する以下のようなイベントが多数用意されています。

学内	「白い恋人」～恋人にふられ自暴自棄になっている氷の精霊の説得 「古知への探求」～膨大な本がある書庫から頼まれた本を取ってくる 「Twilight Knight」～夕暮れ時に現れ、戦いを求める魔導戦士の正体を突き止める 「深き緑の奥に」～森の中から現れたアンデッドの原因究明 「パンをくれ！」～学内に起きた食糧難を解決する 「らいとにんぐらぶそてぃー」～学内のセキュリティーシステムの誤動作を直す
学外	「希望の輝き」～所有者を呪い殺すという宝石の由縁探しと解呪 「緋色の記憶」～施療院のどんどん衰弱する記憶喪失の少女を助ける 「消えた子供達」～公園から消えた子供達の行方を追う 「Lunatic Arsonist」～市場通りで頻繁に起きる放火の犯人を追う 「Phantom of The misty」～劇場「神秘座」の突然の休館理由を探る 「Earth Quake!!」～地震で破壊された街の復興を手伝う
日曜日	市場通りでお使い中のシンシアがいる。 施療院でボランティアをしているシスティナがいる。 公園でたそがれているアリシアがいる。 図書館で魔導書を探しているメリッサがいる。 学内広場で格闘訓練をしているマックスがいる。 劇場の入口で券を買っている蒼紫がいる。

スケジューラーの説明



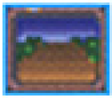
①アイコン群：次ページ参照
②暦：P，08参照
③オールチョイス
④メンバー一覧
⑤日付覧
⑥スケジュール表：メンバー１人ずつ、１日単位でスケジュールを決定できます
⑦弥次郎：カーソルです。

スケジューラーの操作方法

この画面で、メンバーの１週間のスケジュールを決定します。まずは勉強させたい科目を「アイコン群」から選択し、勉強させたいメンバーと日付が交差する枠内にカーソルを持っていき、「決定」ボタンを押して決定させます。なお、一度決定してしまったスケジュールでも、もう一度別のアイコンを選択して、同じ手順をおこなえば変更することができます。また、以下の方法でもスケジュールを決定させることができます。

「オールチョイス」（③）：スケジュール全てに選択したアイコンが決定される
「キャラクター名」（④）：そのキャラクターは１週間全てに選択したアイコンが決定される
「日 付 覧」（⑤）：その日はメンバー全員に選択したアイコンが決定される

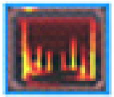
アイコンの説明



地の魔法コマンド：地の魔法を勉強するため、主に“地”のパラメーターが上昇します。



水の魔法コマンド：水の魔法を勉強するため、主に“水”のパラメーターが上昇します。



火の魔法コマンド：火の魔法を勉強するため、主に“火”のパラメーターが上昇します。



風の魔法コマンド：風の魔法を勉強するため、主に“風”のパラメーターが上昇します。



魔道書コマンド：魔導書を読んで魔法の知識を高めるため、主に魔知のパラメーターが上昇します。



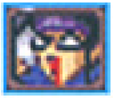
一般教養コマンド：道徳心を養うため、主に一般教養のパラメーターが上昇します。



暗記コマンド：呪文や詠唱動作を覚えるため、主に暗記のパラメーターが上昇します。



休養コマンド：体力パラメーターが一定値回復します。



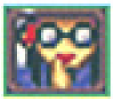
お出かけコマンド：メンバー全員で街に遊びに行きます。



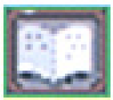
うわさコマンド：その週に街で起こっている事件の噂をデイル先輩が教えてくれます。



ステータスコマンド：メンバー全員のステータスとプロフィールが見れます。



相性コマンド：キャラクター同士の相性を確認することができます。



システムコマンド：オプション画面を呼び出して、設定を変えることができます。



実行コマンド：あなたが計画した１週間のスケジュールを実行します。

ステータス＆スケジュール実行画面



①アカデミーのメンバーをデフォルメして表示しています。このデフォルメされたキャラクターにカーソルを合わせて「決定」ボタンを押すとそのキャラクターのプロフィール画面に切り替わります。

②スケジュール実行画面時には、その日の結果のハンコが押されます。

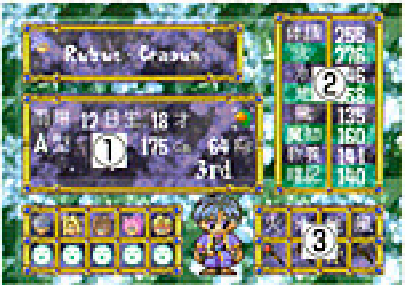
③メンバー全員のパラメーター一覧です。

スケジュール画面のハンコ一覧

悪い結果 ←→ 良い結果



プロフィール画面



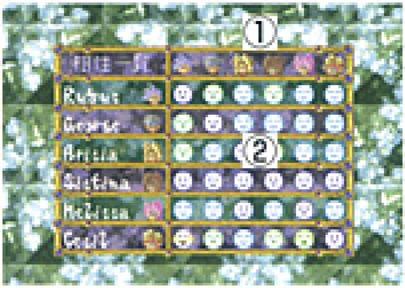
①キャラクタープロフィール：
学年は1st（1年）、2nd（2年）、3rd（3年）となっています。

②ステータス：基本的に全てのパラメーターが魔導技術検定に関わってきます。なお、パラメーターの低いものは赤い文字で表示されます。

体調：この数値が下がるとアカデミーを休んでしまう
火　：火の魔法のパラメーター
水　：水の魔法のパラメーター
地　：地の魔法のパラメーター
風　：風の魔法のパラメーター
魔知：魔法の知識のパラメーター
教養：一般的な教養力のパラメーター
暗記：暗記力が高いと魔法習得率が高くなる

③魔導技術検定に合格すると、そのレベルにあった杖のグラフィックが表示されます。

相性一覧画面



①キャラクターを表した顔です。
②左覧のキャラクターが上覧のキャラクターに対して、どう思っているのかを11段階の表情で表しています。

＊：相性の悪いキャラクター同士を、同じ日に同じ内容の勉強をさせると反発しあって、うまく育成させることができません。しかし、ルーファスにも同じ内容の勉強を一緒にさせると彼が仲を取りつくろい、うまく育成させることができます。なお、相性はイベントをクリアすることによっても増減します。なお、相性の良いキャラクター同士が一緒に勉強をすると普段より、習得率が上がります。

悪い結果 ←→ 良い結果



オプション画面



①弥次郎の速さ：カーソルの移動速度を設定します。
②メッセージの速さ：メッセージ表示の速度を設定します。
③ウィンドゥの濃さ：ウィンドゥ内の明るさを設定します。
④画面の切り替え速度：背景やキャラクターの切り替え速度を設定します。
⑤１週間の感想：感想を毎週聞くかどうかを設定します。
⑥音声：キャラクターがしゃべるかどうかを設定します。
⑧Save・Load：「Save」「Load」を行うことができます。「Load」を選択するとセーブされているファイルの他に「New」コマンドがあり、これはリセットと同じ効果があります。

＊：右記の数値はすべて、高いほど速度が速くなります。

移動マップ画面

学内マップ



街マップ



①この画面で行きたい場所にカーソルを合わせて、「決定」ボタンを押すとその場所に移動します。また、メンバーの誰かに出会うとその場でイベントが発生します。
②行ける場所の名称が表示されます。
③この場所で「決定」ボタンを押すと、学園内と街とを行き来することができます。なお、L1、L2ボタンで行き先をジャンプさせることができます。

イベント画面



*: 重要なシーンではキャラクターがしゃべります。

①ルーファス達がいる場所を表示しています。
②キャラクターがしゃべるシーンになるとメガ郎が動きだします。なお、セレクトボタンを押すとメガ郎が消え、キャラクターがしゃべらなくなります。
③弥次郎が表示されているときに、「決定」ボタンを押すと、次のメッセージに替わります。
④このウィンドゥ内に、キャラクターがしゃべるセリフやイベントシーンの選択肢が表示されます。選択肢は方向キーで選択して決定します。

魔導技術検定について



火・水・地・風の順に魔導技術検定を行います。
魔導技術検定は「決定」ボタンを押すごとに、ひとりづつ検定結果が表示されていきます。検定の結果は魔法のグラフィックとハンコによって判別することができます。
なお、魔導技術検定レベルは３レベルが最高です。

悪い結果 ←――――→ 良い結果



感想について



１週間の最後と魔導技術検定のあとにキャラクターが、自分の出来の感想を１人ずつ、しゃべります。これを聞いて、キャラクターの得意・不得意分野を把握しましょう。

例）システィナの１週間の感想

良い結果時：「今週は自分でもうまくできたと思います。なんだかとてもうれしくって・・・。」

並の結果時：「やっぱり魔法って難しいですね。次はもう少し優しく教えて下さいね。」

悪い結果時：「すみません。とても難しくて・・・。次はもっとがんばります。」

魔法説明

火の魔法





フレイム・アロー　：目標を自動追尾する複数の小さな火の玉を出す。
ホーリー・ファイア　：聖なる浄化の炎で目標を焼く。
バーニング・アース　：指定した範囲内の地面を火で埋め尽くす。火の高さは余り高くない。
ファイア・トランス　：炎の揺らめきで相手を催眠術にかける。じっと見ないと効果なし。
ブラック・フェイド　：指定した範囲内を暗闇で閉ざす。外からの光をも遮断する。
フリント・ファイア　：可燃性の目標物（生き物はダメ）に火をつける。
ライト　：魔法の光を作り出す。
スタン・ライト　：強力な光を作って、見た生き物を一時的にマヒさせる。
トゥーホット　：目標物の分子運動を活発にする（コーヒーを沸かす程度）。

水の魔法





ウォーター・スピアー　：空気中の水分で槍を作り、目標にぶつける。追尾はしない。
ウォーター・カッター　：水を操り、水圧で目標を切り裂く。自分で操れる。
ウォーター・ネット　：粘着質な水の網を作り、目標に投げつける。追尾はしない。
ウォーター・クリア　：指定した範囲内の水を真水に変化させる。
コールド・レジスト　：目標を冷気から守る。
メイク・ウォーター　：指定した範囲から水を作り出す。空中だと水は下に降り始める。
クリエイト・ミスト　：指定した範囲内に濃い霧を作り出す。
エンドレス・ラフ　：術者がやめるまで相手の体がくすぐったくなる。
アイシクル・ウォーター：指定した範囲内の水を全て凍らせる。熱で溶ける。
フリーズ　：目標を凍結させ動けなくさせる。死にはしない。
ヒール　：生き物の傷を治す（瀕死の重傷までいくと治せない）。

土の魔法





ストーン・ブリッド　：地面の石を目標に向かってぶつける。追尾はしない。
クレイ・ランス　：指定した範囲の地面が槍のように隆起する。槍は一本のみ出る。
アンダー・サーチ　：自分のまわりの地下の状況を調べる。
マジック・サーチ　：術者の周辺の魔力を調べる。
ホール　：地面、岩等に穴（大きさに限度あり）を開ける。
コール・スピリッツ　：死んだ人の魂をこの世に呼び出す。
チェンジ・サンド　：指定した範囲内の土の材質を砂に変える。
チェンジ・マッド　：指定した範囲内の土の材質をドロに変える。
アース・バインド　：術者の周辺の地面に接しているものをその場に縛りつける。
イジェクト・カース　：目標にかかった呪いを取り除く、または押さえこむ。
エクソシズム　：幽霊やアンデッドをあの世に送り返す。

風の魔法





ストーム・エッジ　：術者のまわりを空気の刃が無差別に切り裂く。
エア・ブラスト　：空気の塊を相手にぶつける。
サンダー・ブリッド　：相手に雷球をぶつける。自分で操れる。
ファー・トーク　：相手の正確な位置が分かり、遠くの人と普通に会話ができる。
エア・シールド　：術者のまわりに空気の盾をつくる。
デリート・ボディー　：目標の姿を他人に見えなくさせる。
コール・ウィンド　：術者の指定した速さの風を起こす。範囲は少し狭め。
チャーム　：指定した相手を一時的に術者に好意を持たせる。
サイレント　：指定した範囲内の音を封じる。外からの音も遮断する。
フライ　：風に乗って空を飛ぶ。効果が切れるとすぐに落下する。
ミラージュ　：術者の分身（虚像）を作り出す。
スリープ　：指定した範囲内の空気を催眠ガスに変える。術者も眠る恐れ有り。

キャラクター紹介



ルーファス・クローウン

Rufus・Craoun

ｷｬﾗ特徴：現在、「ウィザーズアカデミー」のただ唯一のメンバーであり、アカデミーマスターでもあります。いつもOBのデイル先輩のいじめに耐え、アカデミーの建て直しなど、彼の悩みは尽きることがありませんが、いつも明るく振るまっています。

このゲームではプレイヤーである、あなたがルーファス自身となって、仲間を育成させていきます。

デイル・マース

Dail・Marth

趣　味：アクセサリー収集、敵を作ること、
ルーファスをいじめること

宝　物：サングラス

好きな物：ライバル

嫌いな物：弱すぎる敵、かかってこない敵

ｷｬﾗ特徴：ウィザーズアカデミーのOBで、頻繁にアカデミーに遊びに来ては、やりたいことをやって勝手に帰ってしまいます。しかし大抵は、ルーファスをいじめて帰ることの方が多いようです。魔法の実力は魔法学科の教官たちよりも上なのですが、教え方が偏っているうえにフィーリングで教えようとするので、だれも理解することができません。

なお、彼は最年少で魔導技術検定のすべての階級を修めてしまった強者です。





シンシア・ラプティス

Cynthia・L

趣　味：おさんぽ、

宝　物：おにーちゃ
らったもの

好きな物：さかな、お

嫌いな物：犬、つまら
っぱるひと

ｷｬﾗ特徴：人間社会で
族の少女です。ルーフ
のように慕っており、
ことを「お兄ちゃん」
心旺盛で、たとえまわ
ことでもやってみない
情を隠すことを知らず
あり誰にでもなついて
ときでもほっておいて



aptess

ひなたぼっこ
ん（ルーファス）にも

もしろいこと
ないこと、しっぽをひ

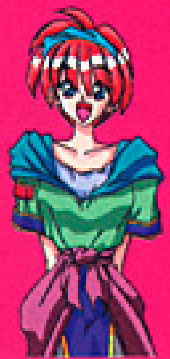
育ったハーフキャット
ァスとは幼なじみで兄
そのためルーファスの
と呼んでいます。好奇
りが危険と思うような
と気が済みません。感
、人なつっこいことも
しまい、1人で居たい
くれません。

ジャネット・エーティカ

Janet・Atica

趣　味：自己鍛錬
宝　物：救出時に握っていた銀の指輪
好きな物：自由、自然、力、本当の自分を理解してくれる人
嫌いな物：脳天気な奴、力、戦争、暗闇、荒野、死、孤独、過去を振り切れず、他人に素直になれない自分
キャラ特徴：とても気が強く、ポニーテールがトレードマークの女の子です。戦争で両親を失ったため孤児院で育てられた彼女は、孤独に対して非常に敏感に反応します。また、自分の気持ちに素直になれず、いつも強がっています。しかし、本当はかなりの寂しがりで、不良ぶっている態度や言動はすべては感情の裏返しの行動なのです。





ラシェル・ヴァンシア

Rachelle・Vansia

趣　味：体を動かすこと
宝　物：両親が古代遺跡から持ち帰った魔法の護符
好きな物：お祭り、冒険談、イヌ、ネコ、かわいい小物
嫌いな物：弱い者いじめをする奴、ぬるぬるした物
キャラ特徴：ショートヘアにヘアバンドがトレードマークの女の子です。明朗活発で勉強よりもスポーツの方が大好きで、なおかつ祭りことも好きなため、街のイベントには欠かさず顔を出しています。また、その性格ゆえにじっと静かにしているのがとても苦手です。
　また、両親が有名な冒険者なので、いつか自分も両親のようになりたいと思っています。

アリシア・ヴィンセント

Arisia・Vinsent

趣　味：アクセサリー収集
宝　物：水龍のウロコで造った髪飾り
好きな物：きれいな物、きれいな場所
嫌いな物：きたない物、金属全般
キャラ特徴：透きとおるような白い肌と、美しいプラチナブロンドの髪の持ち主です。とても気位が高いのですが、ときどき世間知らずな一面もたまにですが見せます。普段から大人びた態度をとっており、すぐに他人を子供扱いしてしまいますが、好きな物の前ではとたんに子供のように振る舞います。

普通、ウンディーネ族は衣服などを身につけないのですが、おしゃれ好きな彼女は人間社会で着飾ることに味をしめてしまい、今では趣味として服をたくさん集めています。





システィナ・マーレイ

Sistina・Maray

趣　味：帽子収集
宝　物：王宮貴族御用達の店で買って貰った赤いリボンつきの帽子
好きな物：酸味のある果物
嫌いな物：うねうね動く物やブヨブヨした生き物（ヘビ、スライムetc）
キャラ特徴：教会の娘のせいなのかはわかりませんが、マジメな性格をしており、ギャグやクサいセリフをそのまま受け取ってしまうので、何を言ってもすべてマジメに答えられてしまいます。なお、天然ボケが激しく、ときとして突拍子もなく間の抜けた行動をとることがあります。優しい両親の下で育ったため、めったに怒ることはありません。

ミュリエル・レティー

Muriel・Le

趣　味：読書、本探
宝　物：もう絶版に
好きな物：本（ジャン
嫌いな物：ネズミ、ゴ
ある虫全般
キャラ特徴：三つ編みに
ドマークの文学少女で
く、小さいころはいつ
ばかり読んでいたため
まりありませんでした
てもあがりやすく、人
あがって赤面してしま
れになったりします。
なくても、何かあると、
があります。



シャ
titia

し
なってしまった本
ル問わず)、甘いお菓子
キブリ、足がたくさん

大きなメガネがトレー
す。生まれつき体が弱
も病気がちで、家で本
、人と接することがあ
。そのため、人前でと
と話していてもすぐに
い、会話がとぎれとぎ
また、別に自分が悪く
すぐに謝ってしまう癖





ソーニャ・エセルバート
Sonia・Ethelbart

趣　味：読書、勉強、睡眠
宝　物：10年以上使っているペン
好きな物：自分のためになること、静かに勉強できる場所
嫌いな物：勉強中に騒ぐ人、うねうねしてる虫、悪いこと、理不尽なこと
キャラ特徴：この学園では珍しく上下そろいでオリジナルの制服を着ている女の子です。完全主義の超努力家で、高みを目指すのに努力を惜しみません。曲がったことや間違ったことが大嫌いで、どんなささいな悪事も許せず、ギャグや冗談を、人を馬鹿にする行為として受け取ってしまいます。また、彼女はあまり感情を表に出しませんが、どうやら理由はなく、ただ単に性格からくるもののようです。

メリッサ・イスキア
Melissa・Iscia

趣　味：魔導書の収集（集めるだけ）
宝　物：あやしい「魔法のステッキ」、今まで集めた魔導書全部
好きな物：魔法、魔導書、魔法が使える人、とても甘いお菓子
嫌いな物：魔法嫌いな人、本につく虫、楽器類全般
キャラ特徴：あやしいステッキがトレードマークの魔法マニアな女の子です。「魔法こそが人の価値を決める」と信じ、魔法に執着し、魔力の高いものに異様なまでの好意を示します。しかし、そう思っている彼女自身は、あまり魔法が上手ではなく、知識だけが先行しています。そのため、手におえない魔法を使おうと身の程知らずな行動をとることがあります。





彩霞・真琴

さいか・まこと

趣　味：刺繍、料理
宝　物：親にもらった裁縫道具
好きな物：強くてウソをつかない奴、餡蜜などの和風の菓子
嫌いな物：軟弱で貧弱な奴、見え透いた嘘を言う奴、辛い食べ物
ｷｬﾗ特徴：かわいいという言葉よりも、かっこいい・りりしいなどの言葉の方が似合うような少女です。容姿と趣味とのギャップを気にかけていて、それがまわりに知られないように普段から注意をしています。

クールな性格をしているため、ちょっとやそっとじゃ動じませんが、馬鹿にしたりするとすぐに怒ります。また、おだてたりされると馬鹿にされたと受け取ってしまいます。

レジー・パッカード

Rejie・Packard

趣　味：ギャンブル
宝　物：カード、イカサマダイス
好きな物：カモ、異性、勝つこと
嫌いな物：負けること
ｷｬﾗ特徴：静かな色の目を持っているせいでいつも眠たそうに見えます。

常に相手より精神的に上に立とうとするので、言葉尻に刺があったり、見下した態度をとることが多いです。しかし、本人はギャンブラーの常識として、態度を改める気はないようです。

彼は趣味のことで親と意見が対立し、今は家を勘当されています。





セシル・ライト

Cesil・Lite

趣　味：格闘技、ウ
宝　物：いつか着よ
いる服
好きな物：イチゴをあ
呂
嫌いな物：ベタベタ触
ｷｬﾗ特徴：他人に体を
がり、夏場でも肌が露
んで着ています。体格
く女の子に間違われま
を真っ赤にして否定し
嫌なことを嫌とはっ
いつも誰かしらに引っ
が、自分自身ではあま



ィンドウショッピング
うと思って買い込んで

しらった食べ物、お風

ってくる人、ゲテモノ
触られるのを極端に嫌
出しない服ばかりを選
がきゃしゃなため、よ
すが、そんなときは顔
ます。
きり言えない性格で、
振りまわされています
り気にしてはいません。

ジョルジュ・クレイグ

George・Craig

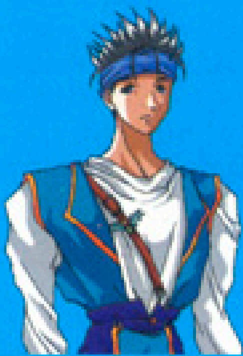
趣　味：各種武器の収集と手入れ、犬の散歩、犬と遊ぶ

宝　物：３年前に買ったクリスナイフ

好きな物：一緒にいて飽きない奴、愛犬のルビーとエメラルド

嫌いな物：一緒にいて飽きる奴、優柔不断すぎる奴、愛犬をいじめる全て

ｷｬﾗ特徴：元は剣士ですが、魔法を覚えて魔法剣を修得するためにこの道に入った青年です。普段からとぼけていて、まさに"Take It Easy"な性格をしています。また、怒りなどのマイナス面の表情をあまり、表に出そうとしません。愛犬の散歩を毎日欠かさず、ルビーとエメラルドをいじめるものの存在を許しません。





マックス・マクスウェル

Maxx・Maxwell

趣　味：格闘技

宝　物：有名な格闘家から貰ったヌンチャク、小さい頃から使ってるブラシ

好きな物：強い奴、りりしい奴、おいしい物、水浴び、自分の毛並み

嫌いな物：口先だけの奴、まずい物、毛並みを馬鹿にする奴

ｷｬﾗ特徴：人間と狼のちょうど、中間の姿をした人狼族の青年です。何をするにも本気でぶつかっていく熱い性格の持ち主で、真っ直ぐなその性格はウソをつくことを知りません。

強い人と闘うのが好きなので、勝ち負けにはこだわりませんが、母親似のその顔はときどき犬に間違えられることがあり、そんなときは烈火のごとく怒り始めます。

キャラクター紹介

チェスター・ボーヴェン

Chester・Boven

趣　味：戦うこと、強くなること
宝　物：エフェクター（杖の名前）
好きな物：兄、自分より強い奴
嫌いな物：なれなれしい奴
キャラ特徴：火の魔法と相性がいい炎の民の出身のため、すでに火の魔法の免許を取得しています。次期族長の兄を尊敬していてますが、その兄を越えることを目標として、自らを鍛え続けています。自分より強い者と闘うのが大好きで、兄を越えるための努力は惜しみません。
　他人に対してそっけない態度をとりますが、人との接し方がよくわからないため、優しくなれないだけなのです。

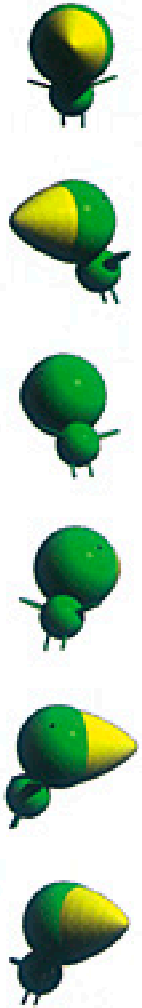




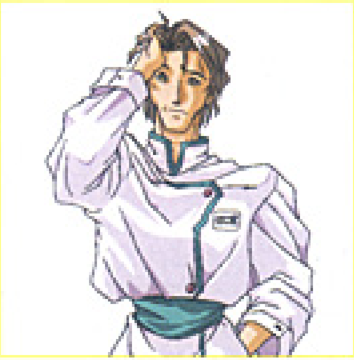
紅・蒼紫

くれない・そうし

趣　味：鍛錬、茶道
宝　物：1対の刀（銘：神鬼艶・黒夜叉）
好きな物：煎餅、茶、茶菓子、白米、焼き魚
嫌いな物：卑怯な奴、失礼な奴、ウソをつく奴、他人を馬鹿にする奴、食事中に騒ぐ奴
キャラ特徴：長髪に和服の青年。趣味が若者とは程遠いのは、女ばかりの家庭で育ち、茶道や華道などにつき合わされ習慣になってしまったためのものです。これではあまりにも可哀想なのではと、父親が教え始めた剣を彼はとても気に入り、今でも剣の訓練は欠かしていません。



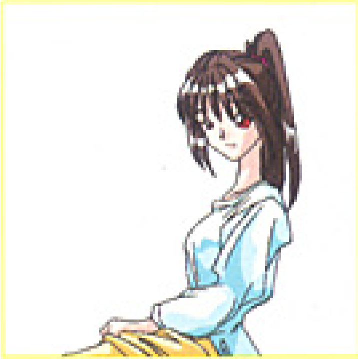
このゲームに登場するイベントキャラクターを紹介します。ですがここに紹介するキャラクター以外にも、まだたくさん登場します。しかし、キャラクターのなかには何回もゲームをプレイしていても、めったに会えないキャラクターがいるかもしれません…。



施療院の医師



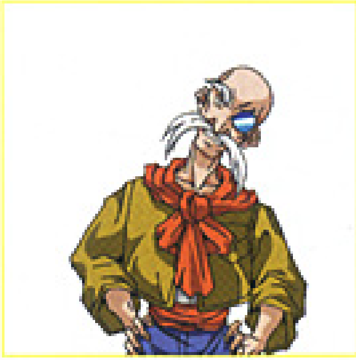
普通学科の生徒



記憶喪失の少女



生徒会長



宝石屋の親父

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。